

WATCH OUT FOR THESE EXCITING NEW RELEASES FROM GREMLIN

AXEL'S MAGIC HAMMER

Using the power of Axel's Magic Hammer travel eight mystical lands covering 200 screens. Available on: Atari ST and Amiga.



MINDBENDER™

Enter the Magical World of Mindbender. A world full of Mystical Powers beyond human expectations. Available on: Atari ST, Amiga and IBM PC.



SKIDZ™

On your BMX or skateboard the roads are a challenge to be conquered. Available on: Atari ST and Amiga.

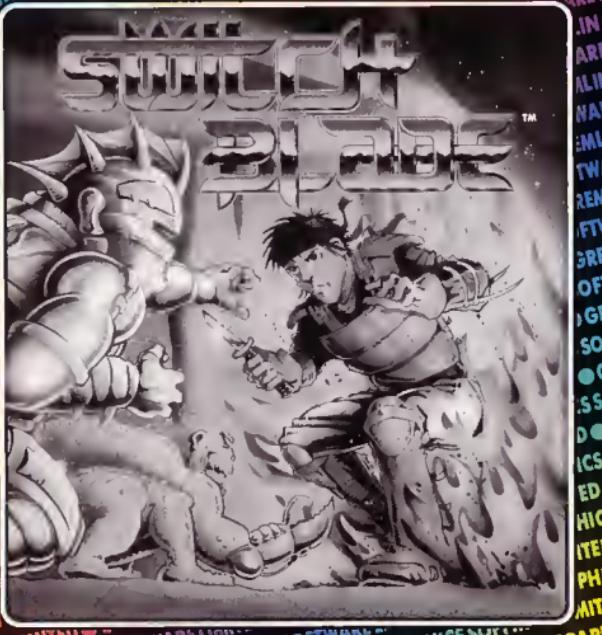


SWITCHBLADE™

Re-assemble the shattered Fireblade before taking on Havoc to avenge the death of your people. Available on: Atari ST and Amiga.



GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, ALPHA HOUSE,
10 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS. TEL: (0742) 753423



INSTRUCTION BOOKLET

SWITCHBLADE™

LOADING INSTRUCTIONS

Commodore Amiga

1. Set up your computer as outlined in your user's manual.
2. Switch on your TV/Monitor and then your computer.
3. Insert the games disk into drive DFO or the built in disk drive.
4. Ensure the mouse is connected to joystick port 1.
5. The game will now load automatically.

Atari ST

1. Set up your computer as outlined in your user's manual.
2. Insert game disk into the disk drive.
3. Ensure the mouse is connected to joystick port 2.
4. Switch on your TV/Monitor and then your computer.
5. The game will now load automatically.

SCENARIO

On the cyber world of Thraxx, Havok has returned.

After 10,000 years of peace, the Fireblade, source of power for the ancient Bladeknights, has shattered.

The night burned red, and the people of the Undercity fell beneath the onslaught of Havok's nightmare creations.

Halpass, the Bladeknights died alongside their people. Only one of their order survived. You play Hiro, the last of the Bladeknights, a hi-tech warrior armed with stealth, cunning and a powerful reprogrammable cyber-arm.

You must enter the Undercity and reassemble the sixteen fragments of the shattered Fireblade.

Only then will you be able to take on Havok and avenge the death of your people.

GAMEPLAY

You must guide Hiro, the Bladeknight through the labyrinth of the Undercity, to recover the 16 fragments of the shattered Fireblade. Once you have collected all 16 fragments, you must use it to defeat Havok, to bring an end to his reign of terror and to avenge your people.

SCREEN DISPLAY

Switchblade will only display areas of the screen that Hiro has visited during the current game, and in this way, it is a self-mapping arcade adventure. There are many hidden rooms and passageways in this underground labyrinth, so it is wise to explore every suspected exit. To make a newly discovered area visible, simply walk Hiro into it, it will remain visible to you for the rest of the current game.

Number of lives remaining



VITALITY

When this meter expires, Hiro will lose one of his lives, all modifiers to Hiro's combat power meter will reset and he will lose his current weapon (should Hiro be fighting an end of level Boss creature he will not lose his weapon upon losing a life). Loss of a life also gains Hiro a 2 second period of invulnerability. Loss of all lives will end the game.

WEAPON INDICATOR

Should Hiro be fighting other than hand-to-hand, a small meter to the right of the weapon indicator will show how many bullets Hiro has remaining. When all of the bullets have been fired, Hiro returns to fighting hand-to-hand combat.

BONUS/EXTRA DISPLAY

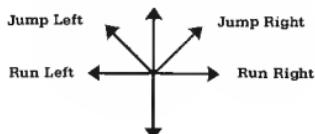
This display indicates which of the bonus letters you have collected.

FIREBLADE

As you travel around the Undercity you must collect fragments of the Fireblade. As you collect these fragments the display (as indicated above) will begin to build up an image of the Fireblade. The Fireblade is complete when you have collected all 16 fragments, and at this time, Hiro's weapon will automatically switch over to the Fireblade itself.

JOYSTICK CONTROLS

Jump/Climb Up (Whilst over a ladder)



NB:

1. The FIRE button controls Hiro's combat moves and the firing of his cyber-arm.
2. To increase Hiro's jump distance take a small run up before you jump.

KEYBOARD CONTROLS

ESC key - Quits current game. P key - Pauses game.

To choose between music/sound fx selection move the joystick to the LEFT or RIGHT on the title page.

COMBAT

By pressing and holding down the FIRE button, Hiro's combat power will increase. When the FIRE button is released, Hiro will perform a combat move or fire a weapon from his cyber arm.

When Hiro is fighting hand-to-hand (as indicated by the 'fist' symbol in the weapon indicator display), the length of this meter governs the strength and type of combat move Hiro will make when the FIRE button is released.

The longer the combat power meter bar, the more powerful the combat move Hiro will perform.

- a) With the meter in the first quarter of the bar, Hiro will throw a punch.
- b) With the meter in the second and third quarters of the bar, Hiro will do a high kick.
- c) With the meter in the final quarter of the bar, Hiro will do a low sweeping kick.

Should Hiro be fighting with a weapon, instead of hand-to-hand, the type of weapon he is fighting with governs the effects of the combat power meter.

There are 7 different weapons that Hiro's cyber-arm may fire:

Blade



The length of the combat power meter determines the range of this weapon.

Scorchball



The length of the combat power meter determines the range of this weapon, however, this weapon will take multiple hits on an enemy and will only stop when it hits a solid wall or exceeds its range.

Dart



This weapon is of limited range and Hiro's combat power has no effect on the power or range of this weapon.

Spinblade



The length of the combat power meter determines the speed at which this weapon is fired.

Needle bolts  The length of the combat power meter determines the hit power of this weapon, by increasing the number of power bolts fired by the cyber-arm.

Trispikes  This weapon has unlimited range, and Hiro's combat power has no effect on the power or range of this weapon.

Fireblade  This weapon has unlimited range and is the most powerful weapon in the game – the only one that will defeat Havok. Hiro's combat power has no effect on the power or range of this weapon.

BONUSES

Bonuses are found throughout the game, hidden in such locations as walls, flasks, or simply scattered around the corridors and rooms. Smashing a brick or flask is worth 10 points.

Bonus Gems



These vary in size and are worth 50, 100, 200, 400 and 700 points each for their collection.

Bonus Flask



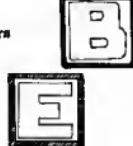
Worth 700 points.

Bonus Orbs



These vary in size and are worth 1000, 2000 and 5000 points each for their collection. However, if they hit a floor, they will shatter and become worthless, therefore it is important to catch these as they fall.

Extra and Bonus Letters



Collection of these letters lights up the corresponding letters of the words displayed at the bottom of the screen. Should either of these words be fully lit, then a bonus will be awarded. Spelling EXTRA gains the player an extra life and spelling BONUS gains a bonus 10000 points.

WEAPONS SHIELDS

When collected, they change Hiro's weapon to that whose symbol is displayed at the centre of the shield, and in the case of all weapons, except for hand-to-hand combat, give Hiro's cyber-arm a full magazine of bullets.



Fist
Shield Bonus



Blade
Shield Bonus



Schrubball
Shield Bonus



Dart
Shield Bonus



Spinblade
Shield Bonus



Needle bolt
Shield Bonus



Trispikes
Shield Bonus



Bullet Shield

This replenishes Hiro's cyber-arm with a full magazine of bullets. However, if Hiro is fighting hand-to-hand it is worth 50 bonus points and has no effect on his cyber-arm.



Power-Up Shield

This increases Hiro's minimum combat power by one point on the combat power meter, up to a maximum of eight power-ups. Each power-up remains permanent on the combat power meter until Hiro collects a reset power-up shield or loses a life. Should this bonus be hit by one of Hiro's combat moves or cyber-arm weapons, it is turned into a power-up reset shield.



Speed-Up Shield

This increases the rate of combat power build up on the combat power meter when the FIRE button is pressed. Up to a maximum of three speed-ups may be collected, and these will remain permanent on the combat power meter until Hiro collects a reset speed-up shield or loses a life. Should this bonus be hit by one of Hiro's combat moves or cyber-arm weapons, it is turned into a speed-up reset shield.



Power-Up
Reset Shield

This resets Hiro's minimum combat power by removing any permanent power-ups that the player may have collected from the combat power meter. (400 points).

**Speed-UP
Reset Shield**



This resets Hiro's rate of combat power build up on the combat power meter. (400 points).

Vitality Replenish



This resets Hiro's vitality to maximum for his current life.

Invulnerability



This gives Hiro a sixteen second period of invulnerability (indicated by the appearance of a small ball of energy which orbits Hiro) during which he will lose no vitality.

Fireblade Fragment



Collection of each fragment of the Fireblade is worth 10000 points. An extra bonus of 50000 points is given for assembly of the complete Fireblade by collecting all 16 fragments.

HAZARDS AND ENEMIES



Flames
0 points



Proximity sensing floor spikas
0 points



Bladaballs
0 points



Spikelice
Mutant insectoids covered with poison tipped spines.
50 points.



Cybats

Lethal bat creatures that strike with blade claws.
100 Points.



Mansnakes

Fierce cyborgnatically enhanced serpent-men armed with powerful mechanical claws.
100 Points.



Spidorbz

Wall climbing robot sandras.
100 Points.



Cresthads

Armoured mutant warriors that fight with razor sharp wrist knivs.
200 Points.



Raptions

Powerful lizard men that rely upon pure strength as their only weapon.
250 Points.



Scorpoids

Robot scorpion creatures with spinning blade stings.
250 Points.



Flamebogs
Savage armoured boar men, carrying arm-mounted flame throwers.
300 Points.



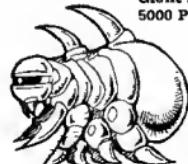
Kobras
Merciless robot snakes with venomous hypodermic fangs.
300 Points.



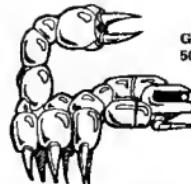
Striders
HIDEOUS roborganic war machine armed with high voltage electric stings.
300 Points.



Razors
Robot orbs bristling with spinning blades.
350 Points.



Glent Spikelouse
5000 Points.



Giant Scorpoid
5000 Points.



Giant Cybat
5000 points.



Giant Roborganism
5000 Points.



Havok
50,000 Points -- plus bonus of 20000 points for each remaining life on completion of game.

BOSS ENEMIES

© 1989 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. All rights reserved.
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, ALPHA HOUSE, 10 CARVER STREET,
SHEFFIELD S1 4FS. Tel: (0742) 753423. Fax: (0742) 768581.

Copyright subsists on this program. Unauthorized broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

COPYING OF THIS PROGRAM IS ILLEGAL AND MAY RENDER THE PARTIES RESPONSIBLE LIABLE TO PROSECUTION.

If you encounter any difficulty loading or playing SWITCHBLADE™ call us on 0742 753423 between 2.00 p.m. and 4.00 p.m. (GMT) Monday to Friday and we will be happy to answer any query you have.

SWITCHBLADE™

LADEN

Commodore Amiga

1. Computer wie im Handbuch eingegeben aufstellen.
2. Monitor oder Fernsehgerät einschalten, denn Computer einschalten.
3. Spieldiskette in das Laufwerk DFO oder des eingebrachten Laufwerk eingegeben.
4. Überprüfen Sie, daß die Maus ein Joystick-Anschluß 1 angeschlossen ist.
5. Das Spiel wird automatisch geladen.

Atari ST

1. Computer wie im Handbuch eingegeben aufstellen.
2. Spieldiskette in das Laufwerk eingegeben.
3. Überprüfen Sie, daß die Maus ein Joystick-Anschluß 2 angeschlossen ist.
4. Monitor oder Fernsehgerät einschalten, denn Computer einschalten.
5. Das Spiel wird automatisch geladen.

SPIELHINTERGRUND

Hevok ist zurückgekehrt auf die Cyber-Welt von Thraxx.

Noch zehntausend Jahren Frieden wurde Fireblade, das Schwert, das die Quelle der Mecht war für den alten Orden der Bledeknights, in Stücke zertrümmert.

Die Necht war feuerrot erleuchtet, und die Leute von Undercity fielen den Schrecklichen, die Hevok geschehen hatte, zum Opfer.

Hilflos starben die Bledeknights mit den Leuten. Nur einer aus ihrem Orden überlebte.

Sie spielen Hiro, den letzten der Bledeknights, einen hochtechnisierten Krieger, der mit List, Behendigkeit und einem mächtigen, programmierbaren Cyber-Arm ausgerüstet ist.

Sie müssen in die Undercity gehen und die 16 Fragmente des zerstörten Fireblade wiederzusammensetzen.

Nur dann werden Sie in der Lage sein, Hevok herauszufordern, um den Tod ihrer Leute zu rächen.

DAS SPIEL

Sie müssen Hiro, den Bledeknight, durch das Labyrinth der Undercity führen, um die 16 Fragmente von Fireblade zu finden. Heben Sie alle 16 Fragmente gefunden, so müssen Sie sie benutzen, um Hevok zu besiegen, ein Ende des Terrors herbeizuführen und Ihre Leute zu rächen.

BILDSCHIRMANZEIGE

Switchblade wird nur solche Orte auf dem Bildschirm anzeigen, die Hiro während des gegenwärtigen Spiels besucht hat und ist somit ein Spiel, das jedesmal eine eigene Karte entwirkt. Es gibt viele verborgene Räume und Durchgänge in diesem unterirdischen Labyrinth, und es ist daher angeraten, alle verdächtigen Ausgänge zu untersuchen. Um ein neu entdecktes Gebiet sichtbar werden zu lassen, lassen Sie Hiro einfach dorthin ein gehen. Das Gebiet wird für die Dauer dieses Spiels sichtbar bleiben.



VITALITÄT

Wenn diese Anzeige erlischt, wird Hiro eines seiner Leben verlieren, seine Kampfstärke-Anzeige wird neu eingestellt und er wird seine momentane Waffe verlieren. (Sollte Hiro mit einer Boss-Kreatur kämpfen, so verliert er sein Leben, aber seine Waffe nicht.) Der Verlust eines Lebens gibt Hiro zwei Sekunden Unverletzbarkeit. Verliert er alle seine Leben, so ist das Spiel zu Ende.

WAFFENANZEIGE

Kämpft Hiro nicht im Nahkampf, so zeigt eine kleine Anzeige rechts neben der Waffenanzeige die Anzahl der noch verbleibenden Kugeln. Sind alle Kugeln verschossen, so kehrt Hiro zum Nahkampf zurück.

BONUS

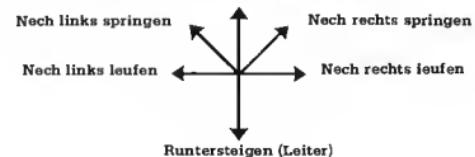
Diese Anzeige gibt die Anzahl der gesammelten Bonus-Buchstaben an.

FIREBLADE

Während Sie durch die Undercity streifen, müssen Sie die Fragmente von Fireblade sammeln. Mit jedem gefundenen Fragment wird ein Bild von Fireblade in der obigen Anzeige aufgebaut. Fireblade ist wieder funktionstüchtig, wenn Sie alle 16 Fragmente gesammelt haben. Im gleichen Augenblick wird Hiro Fireblade als Waffe erhalten.

JOYSTICK/STEUERUNG

Springen/Hochsteigen (Leiter)



ANMERKUNG

1. Der Feuerknopf steuert Hiros Kampfbewegungen und das Feuern seines Cyber-Arms.
2. Um Hiros Sprungweite zu vergrößern, lassen Sie ihn vor dem Sprung einen kleinen Anlauf nehmen.

TASTEN-STEUERUNG

ESC-Teste = Verlassen des momentenen Spiels. P-Taste = Pause.

Um zwischen Musik/Soundeffekten zu wählen, bewegen Sie den Joystick nach RECHTS oder LINKS auf dem Titelbildschirm.

KAMPFSTÄRKE

Wenn Sie den FEUERKNOPF gedrückt halten, so erhöht sich Hiros Kampfstärke. Lassen Sie den FEUERKNOPF los, wird Hiro eine Kampfbewegung ausführen oder von seinem Cyber-Arm feuern.

Wenn Hiro im Nahkampf kämpft (dies wird durch ein Feust-Symbol in der Waffenenzeige angegeben), so bestimmt die Länge dieser Anzeige die Stärke und Art der Kampfbewegung, die Hiro ausführt, wenn der FEUERKNOPF losgelassen wird.

Je länger der Streifen in der Anzeige, desto stärker ist die Kampfbewegung, die Hiro ausführen wird.

- a) Ist die Anzeige im ersten Viertel des Streifens, so wird Hiro einen Feustschlag ausführen.
- b) Ist die Anzeige im zweiten und dritten Viertel des Streifens, so führt Hiro einen hohen Fußtritt aus.
- c) Ist die Anzeige im letzten Viertel des Streifens, so führt Hiro einen niedrigen Fußtritt aus.

Kämpft Hiro mit einer Waffe statt im Nahkampf, so bestimmt die Art der Waffe die Wirkung des Kampfstärke-Anzeigers.

Es gibt sieben Waffen, die Hiro mit seinem Cyber-Arm abfeuern kann:



Die Länge des Kampfstärke-Anzeigers bestimmt die Reichweite des Messers.



Die Länge des Kampfstärke-Anzeigers bestimmt die Reichweite dieser Waffe, doch kann sie mehrere Schläge gegen einen Gegner ausführen und bört erst auf, wenn sie auf eine harte Wend trifft oder über ihre Reichweite hinaus geht.



Pfeile bilden eine beschränkte Reichweite, und Hiros Kampfstärke hat keinen Einfluß auf die Stärke oder Reichweite dieser Waffe.



Die Länge des Kampfstärke-Anzeigers bestimmt die Geschwindigkeit, mit der diese Waffe gefeuert wird.

Needle bolts:



Die Länge des Kampfstärke-Anzeigers bestimmt die Trefferstärke dieser Waffe, indem ihre Anzahl erhöht wird.

Trispikes



Diese Waffe hat eine unbeschränkte Reichweite, und Hiros Kampfstärke hat keinen Einfluß auf die Stärke und Reichweite dieser Waffe.

Fireblade:



Diese Waffe hat eine unbeschränkte Reichweite und ist die stärkste in diesem Spiel – und die einzige, mit der Hevok besiegt werden kann. Hiros Kampfstärke hat keinen Einfluß auf die Stärke und Reichweite dieser Waffe.

BONUSPUNKTE

Bonuspunkte können während des gesamten Spiels gefunden werden, versteckt an Orten wie Wänden, Flaschen oder einfach in den Korridoren und Räumen umherliegend. Einen Ziegelstein oder eine Flesche zerbrechen bedeutet 10 Punkte.

Bonus Gems



Diese Edelsteine sind unterschiedlich in ihrer Größe und haben einen Wert von 50, 100, 200, 400 und 700 Punkten.

Bonus Flask



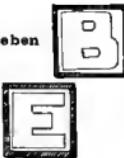
Diese Flasche ist 700 Punkte wert.

Bonus Orbs



Diese Kugeln sind unterschiedlich in ihrer Größe und haben einen Wert von 1000, 2000 und 5000 Punkten. Doch wenn sie auf den Boden fallen, zerspringen sie und sind wertlos. Fangen Sie sie, bevor sie auf dem Boden ankommen.

Extra Bonus/
Bonus-Buchstaben



Werden diese Buchstaben gesammelt, so leuchten die entsprechenden Buchstaben in den Wörtern am unteren Rand des Bildschirms auf. Sollte einer der Wörter vollständig erleuchtet sein, erhalten Sie einen Bonus. Leuchtet das Wort EXTRA auf, erbält der Spieler ein zusätzliches Leben und können Sie BONUS buchstabieren, so erhalten Sie 10000 Punkte.

WAFFENSCHILDE

Werden sie gesammelt, so ändert sie Hiros Waffe zu der auf dem Schild dargestellt. Alle Waffen, außer den für einen Nahkampf, geben Hiros Cyber-Arm ein volles Kugelmagazin.



Fist
Shield Bonus



Blede
Shield Bonus



Scorchbell
Shield Bonus



Dart
Shield Bonus



Spinblade
Shield Bonus



Needle bolt
Shield Bonus



Trispike
Shield Bonus



Dies füllt Hiros Cyber-Arm mit einem vollen Kugelmagazin auf, kämpft Hiro im Nahkampf, so ist es 50 Bonuspunkte wert und hat keinen Einfluß auf den Cyber-Arm.



Dies erhöht Hiros minimale Kampfstärke um einen Punkt auf der Anzeige, maximal achtmal. Jede Erhöhung bleibt auf der Anzeige, bis Hiro ein Reset-Schild bekommt oder ein Leben verliert. Wird dieses Schild von einer von Hiros Kampfbewegungen getroffen oder von den Waffen des Cyber-Arms, so verwandelt es sich in ein Reset-Schild.



Dies erhöht die Rete der Kampfstärke, die auf der Anzeige erscheint, wenn der FEUERKNOFF gedrückt wird. Bis zu drei Speed-Ups können gesammelt werden, und diese Erhöhung bleibt auf der Anzeige, bis Hiro ein Reset-Schild bekommt oder ein Leben verliert. Wird dieses Schild von einer von Hiros Kampfbewegungen getroffen oder von den Waffen des Cyber-Arms, so verwandelt es sich in ein Reset-Schild.



Diese stellt Hiros minimale Kampfstärke neu ein, indem alle permanenten Kraftverstärkungen, die der Spieler erworben hat, von der Anzeige entfernt werden (400 Punkte).

Speed-Up Reset
Shield



Dies setzt die Rate der Kraftverstärkung auf der Anzeige neu fest (400 Punkte).

Vitality Replenish



Dies setzt Hiros Vitalität für sein momentanes Leben auf Maximum.

Invulnerability



Dies gibt Hiro 16 Sekunden Unverletzbarkeit (durch eine kleine Energiekugel angezeigt, die Hiro umschwebt); während dieser Zeit wird er keine Vitalität verlieren.

Fireblede Fragment



Jedes gefundene Fragment ist 10000 Punkte wert. Einen extra Bonus von 50000 Punkten erhalten Sie, wenn Sie alle Fragmente gefunden haben und Fireblede zusammensetzen können.

GEFAHREN UND FEINDE



Flammen
0 Punkte.



Bodenstacheln, die Annäherung anzeigen
0 Punkte.



Klingenkugeln
0 Punkte.



Stachelläuse
Insekten, die mit vergifteten Stecheln besetzt sind.
50 Punkte.

**Cybats**

Tödliche Fledermäuse, die Klingenkrallen haben.
100 Punkte.

**Schlangenmenschben**

Brutale, kybernetische Schlangenmenschen, die mit starken mechanischen Kralien ausgestattet sind.
100 Punkte.

**Spidors**

Robotwürmer, die Wände hinaufklettern.
100 Punkte.

**Crestheeds**

Bewaffnete Krieger, die mit scharfen Handgelenksmessern kämpfen.
200 Punkte.

**Reptilians**

Eidechsenmenschen, die sich auf ihre Stärke als einzige Waffe verlassen.
250 Punkte.

**Scorpoids**

Robotskorpione, die rotierende Klingenstacheln haben.
250 Punkte.

**Flamebogs**

Wilde, bewaffnete Ebermenschen, die Flammenwerfer auf ihren Armen tragen.
300 Punkte.

**Cobras**

Gnadenlose Roboschlangen, die giftige Nadelzähne besitzen.
300 Punkte.

**Striders**

Gräßliche robotartige Kampfmaschinen, die elektrische Stechel mit hoher Ladung haben.
300 Punkte.

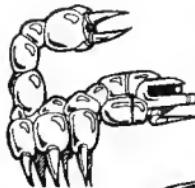
**Rezors**

Robotkugeln, die rotierende Klingen haben.
350 Punkte.

BOSS-FEINDE

Rissenstachelleus
5000 Punkte





Riesenscorpold
5000 Punkte.



Riesenzybat
5000 Punkte.



Riesen-Roborganism
5000 Punkte.



Havok
50000 Punkte – plus einen Bonus von 20000 Punkten für jedes Leben, das bei Spielende noch übrig ist.

© 1989 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. Alle Rechte vorbehalten.
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, ALPHA HOUSE, 10 CARVER STREET,
SHEFFIELD S1 4FS. Telefon: 0044 742 753423. Telefax: 0742 758581.
Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt. Übertragung, öffentliches Vorführen,
Kopieren oder Überspielen, Aus- und Verleihe, Kauf oder Ausleihe unter einem Austausch-
oder Wiederverkaufsprogramm ist ohne Genehmigung verboten.
DAS KOPIEREN DIESES PROGRAMMS IST ILLEGAL UND KANN STRAFRECHLICH
VERFOLGT WERDEN.
Falls Sie Schwierigkeiten beim Laden oder Spielen von SWITCHBLADE™ haben, rufen Sie
uns bitte unter der Nummer 0044 742 753423 zwischen 14 Uhr und 16 Uhr (MEZ) montags
bis freitags en, und wir stehen Ihnen gerne zur Auskunft bereit.

SWITCHBLADE™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore Amiga

1. Préparez votre ordinateur suivant les instructions de votre manuel d'utilisation.
2. Allumez votre moniteur puis votre ordinateur.
3. Insérez le disquette de jeu dans le lecteur DF0 ou dans le lecteur incorporé.
4. Vérifiez que la souris soit branchée dans le port 1.
5. Les jeux se chargeront automatiquement.

Atari ST

1. Préparez votre ordinateur suivant les instructions de votre manuel d'utilisation.
2. Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.
3. Vérifiez que la souris soit branchée dans le port 2.
4. Allumez votre moniteur puis votre ordinateur.
5. Le jeu se chargera automatiquement.

SCENARIO

Havok est de retour dans le monde robotique de Thraxx.

Après 10,000 ans de paix, Fireblede (le Leme de feu), source de puissance pour les enciens Bledeknights ('Chevaliers de le Leme'), s'est brisée.

Le ciel s'embrasa et les habitants de l'Undercity tombèrent, victimes des attaques des créations cruebarmardesques de Havok.

Les Bladeknights, impuissants, moururent euprès de leur peuple.

Vous jouez Hiro, le dernier des Chevaliers, un guerrier hi-tec, furtif, rusé et armé d'un puissant bras robotique reprogrammable.

Vous devez tout d'abord entrer dans l'Undercity et rassembler les seize morceaux de le Leme de Feu.

Alors seulement vous pourrez vous mesurer contre Havok et venger la mort de votre peuple.

LE JEU

Vous devez guider Hiro à travers le labyrinthe de l'Undercity afin de retrouver les seize morceaux de le Leme de Fu. Après les avoir rassemblés il vous faudra vaincre Havok, terminer ainsi son règne de terreur et venger votre peuple.

L'ECRAN

Switchblade affiche seulement les parties de l'écran que Hiro a visitées pendant le jeu en cours, ainsi Switchblade est une aventure d'arcade dont vous ferez le rôle vous-même. Il y a de nombreux passages et endroits secrets dans ce labyrinthe souterrain, il sera donc prudent d'explorer toutes les sorties possibles. Pour rendre un endroit récemment découvert, visible sur l'écran, amenez-y Hiro. Vous pourrez revoir cet endroit pendant le reste du jeu.



VITALITE

À la fin de ce compteur, Hiro perd une de ses vies, le compteur de puissance de combat se remettra à zéro et Hiro perdre l'arme en sa possession (sauf si Hiro se bat contre un 'SUPER-ENNEMI' à fin de niveau). Perdre une vie donne à Hiro 2 secondes d'invisibilité. Si Hiro perd toutes ses vies le jeu se termine.

INDICATEUR D'ARMES

Si Hiro se bat autrement qu'avec les mains nues, un petit compteur à droite de l'indicateur d'armes vous montrera combien il lui reste de munitions. Hiro retournera au combat avec les mains nues une fois toutes les balles utilisées.

AFFICHAGE DE BONUS

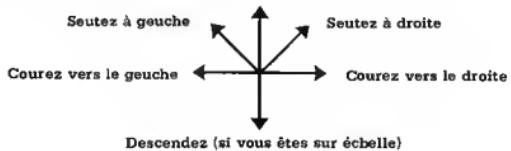
Cet affichage indique les lettres de bonus que vous avez gagnées.

LA LAME DE FEU

Pendant votre voyage dans l'Undercity vous ramasserez les fragments de la Lame de Feu. Au fur et à mesure que vous trouvez ces fragments, l'affichage (indiqué ci-dessus) commencera à construire une image de la Lame de Feu. Celle-ci sera complète quand vous aurez les seize morceaux, et à ce moment-là, l'arme de Hiro se changera automatiquement en Lame de Feu.

COMMANDES AU MANCHE A BALAI

Seutez/Grimper (si vous êtes sur une échelle)



20

NB

1. Le bouton de TIR contrôle les mouvements de combat de Hiro et le lancement de son bras robotique.
2. Pour permettre à Hiro de seuter plus loin, élançez-vous avant un saut.

COMMANDES AU CLAVIER

ESC – Abandonne le jeu en cours. P – Pause.

Pour choisir entre la musique ou les effets sonores, déplacez le curseur à bâton à GAUCHE ou à DROITE de la page des titres.

COMBAT

Appuyez sur le bouton de TIR et gardez-le enfoncé, et la puissance de combat de Hiro augmentera. Quand vous relâcherez le bouton de TIR Hiro exécutera un mouvement de combat ou lancer une arme de son bras robotique.

Quand Hiro se bat avec les mains nues (indiqué par un symbole représentant un poing), le longueur de ce compteur contrôle la puissance et la nature du mouvement de combat que Hiro exécutera au moment où vous relâchez le bouton TIR.

Plus la barre du compteur de puissance de combat est longue, plus le mouvement de combat sera puissant.

- a) Quand le compteur est dans le premier quart de la barre, Hiro donne un coup de poing.
- b) Quand le compteur est dans les deuxièmes et troisièmes quarts de la barre, Hiro donne un coup de pied.
- c) Quand le compteur est dans le dernier quart de la barre, Hiro donne un grand coup de pied.

Si Hiro se bat avec une arme plutôt qu'avec les mains nues, le type d'arme qu'il utilise détermine les effets du compteur de puissance de combat.

Le bras robotique de Hiro peut lancer 7 armes différentes.

Blade (Lame)



La longueur du compteur de puissance de combat détermine la portée de cette arme.

Scorrball (Boule de feu)



La longueur du compteur de puissance de combat détermine la portée de cette arme, cependant, elle frapperont l'ennemi plusieurs fois et ne s'arrêteront que si elle atteint un mur ou excède sa portée.

Dart (Fléchette)



Cette arme a une portée limitée et la puissance de combat de Hiro n'a pas d'effet sur sa puissance ou sur sa portée.

Spinblade (Lame tournante)



La longueur du compteur de puissance de combat détermine la vitesse à laquelle cette arme est lancée.

**Naedla bolts
(Boulons à
épilles)**



Le longueur du compteur de puissance de combat détermine la force d'impact en augmentant le nombre de Naedla Bolts lancés par le bras robotique.

Trispikes (Triple pointe)



Cette arme a une portée illimitée et la puissance de combat de Hiro n'a pas d'effet sur sa puissance ou sa portée.

Fireblade (Lame de Feu)



Cette arme a une portée illimitée et est le plus puissante de ce jeu - le seul qui pourra vaincre Havok. La puissance de combat de Hiro n'a pas d'effet sur sa puissance ou sur sa portée.

BONUS

Vous les trouverez tout au long du jeu, cachés, par exemple, dans des murs, des flasques ou simplement éparsillés dans les couloirs et les pièces. Cassez une brique ou un flaque et vous gagnerez dix points.

**Pierres précieuses
de bonus**



Elles valent 50, 100, 200, 400 ou 700 points chacune selon leur taille.

Les flasques de bonus



Valent 700 points chacun.

Sphères de bonus



Valant 1000, 2000 ou 5000 points selon leur taille. Mais attention, si elles tombent sur le sol elles se briseront et ne vaudront plus rien.

Lettres de bonus



Ramassez-les et les lettres des mots correspondants s'allumeront en bas de l'écran et vous aurez un bonus. Allumez le mot EXTRA et vous gagnerez une vie supplémentaire, allumez BONUS et vous gagnerez 10000 points.



BLASONS D'ARMES

Une fois ramassés, ils transforment l'arme de Hiro en l'arme représentée au centre du blason et donne un magasin entier de balles à son bras robotique (sauf si Hiro se bat à mains nues).



Fist
Shield Bonus



Blada
Shield Bonus



Scorchball
Shield Bonus



Dart
Shield Bonus



Spinblade
Shield Bonus



Needle bolt
Shield Bonus



Trispikes
Shield Bonus

Blason de balles



Il réapprovisionna la bras robotique de Hiro avec un magasin entier de balles. Mais si Hiro se bat à mains nues il vaut 50 points de bonus et n'a aucun effet sur son bras.



Blason de puissance

Il augmente le minimum de puissance de combat de Hiro par un point sur le compteur de puissance de combat jusqu'à un maximum de 8 blasons. Hiro les garde sur son compteur jusqu'à ce qu'il obtienne un blason de puissance de remise à zéro ou jusqu'à ce qu'il perde une vie. Si ce bonus est touché par un des mouvements de combat de Hiro ou par une des armes de son bras, il se transformera en un blason de puissance de remise à zéro.



Blason de vitesse

Il augmente le taux de puissance de combat sur le compteur quand le bouton de TIR est enfoncé. Vous pouvez accumuler jusqu'à 3 de ces blasons et vous les garderez sur le compteur jusqu'à ce que Hiro obtienne un blason de puissance de remise à zéro ou jusqu'à ce qu'il perde une vie. Si ce bonus est touché par un mouvement de combat de Hiro ou par son bras, il se transformera en un blason de vitesse de ramise à zéro.



**Blason de puissance
de remise à zéro**

Il remet la puissance de combat de Hiro à zéro en ôtant tous les blasons de puissance que le joueur a obtenus du compteur. (400 points).

Blason de vitesse de remise à zéro



Il remet le taux de puissance de combat à zéro sur le compteur. (400 points).

Réapprovisionnement de vitalité



Il ramène la vitalité de Hiro à son maximum dans sa vie en cours.

Invulnérabilité



Donne une période de 16 secondes d'invulnérabilité (indiquée par l'apparition d'une petite boule d'énergie qui orbite autour de Hiro) pendant laquelle il ne perd pas de vitalité.

Fragments de Larce de Feu



Vous aurez 10000 points pour chaque morceau de la Lame. Si vous amassez les 16 fragments vous aurez 50000 points supplémentaires.

DANGERS ET ENNEMIS



Flamas (Flammes)

0 Point.



Proximity sensing floor spikes (Pointes au sol sentant une présence proche)

0 Point.



Blieballs (Bouées munies de lames)

0 Point.



Spikelice (Poux à pointes)

Insectes mutants couverts de pointes venimeuses. 50 Points.



Cybots (Chauves-souris robots)

Créatures meurtrières qui attaquent avec des griffes métalliques. 100 Points.



Mansnakes (Hommes-serpents)

Spécies de robots hommes-serpents armés de puissantes griffes métalliques. 100 Points.



Spidorts (Araignées sphériques robots)

Sentinelles robots qui grimpent aux murs. 100 Points.



Crostheds

Mutants guerriers blindés, équipés de poings en lames tranchantes. 200 Points.



Reptilons (Hommes-reptiles)

Hommes-lézards très puissants dont la seule arme est leur force. 250 Points.



Scorpoids (Scorpions robots)

Scorpions robots dont le dard a des lames tournantes. 250 Points.



Flamehogs
Hommes-épauliers blindés et extrêmement féroces, armés de bras lanceurs de flammes.
300 Points.



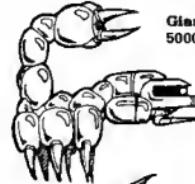
Kobras (Cobras)
Serpents robots sans pitilé avec crochets venimeux hypodermiques.
300 Points.



Striders
Ailesuses machines robotiques de guerre, armées de piques électriques à haute tension.
300 Points.



Razorbe
Sphères robotiques hérisées de lames tournantes.
350 Points.



Giant Scorpoid (Scorpion robot géant)
5000 Points.



Giant Cybat (Chauve-souris robot géante)
5000 Points.

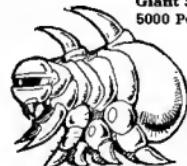


Giant Roborganism (Roborganisme géant)
5000 Points.



Havok
50000 Points, plus un bonus de 20000 points pour chaque vie restante à la fin du jeu.

SUPER-ENNEMIS



Giant Spikehouse (Poux à pointes géant)
5000 Points.

© 1989 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. Tous droits réservés.
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, ALPHA HOUSE, 10 CARVER STREET,
SHEFFIELD S1 4FS. Tél: (SHEFFIELD) 753423. Fax: (SHEFFIELD) 768581.
Les droits d'auteur subsistent sur ce programme. Les retransmission, diffusion, représentation
publique, reproduction ou ré-enregistrement, location et vente sous tout système d'échange
ou de réachat sont strictement interdits.
LA REPRODUCTION DE CE PROGRAMME EST ILLEGALE ET PEUT FAIRE ENCOURIR DES
POURSUITES JUDICIAIRES AUX PARTIES IMPLIQUÉES.
Si vous éprouvez des difficultés lors du chargement ou de l'utilisation de SWITCHBLADE™,
appelez-nous à (SHEFFIELD) 752423 entre 14hrs et 16hrs (GMT) du lundi au vendredi et nous
serons heureux de vous rendre service.

SWITCHBLADE™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Commodore Amiga

1. Matti su il computer secondo le istruzioni dal manuale.
2. Accendi il TV/monitor e poi il computer.
3. Inserisci il dischetto programma nel drive DF0 o nel drive incorporato.
4. Assicurati che il mouse sia inserito nella porta joystick 1.
5. Il gioco si carica automaticamente.

Atari ST

1. Matti su il computer secondo le istruzioni dal manuale.
2. Inserisci il dischetto nel drive.
3. Assicurati che il mouse sia inserito nella porta joystick 2.
4. Accendi il TV/monitor e poi il computer.
5. Il gioco si carica automaticamente.

SCENARIO

Sul mondo cibernetico di Thraxx, è tornato Havok.

Dopo 10.000 anni di pace, la Spada di Fuoco, fondata dal potere degli enti Cavalieri della Spada, si è frontumata.

La notte divenne rosse della fiamme e il popolo della Città Inferiore cadde sotto l'assalto delle mostruose creature di Hevok.

Impotenti, i Cavalieri della Spada morirono con il loro popolo. Solo uno dal loro Ordine riuscì a scampare.

Tu sei Hiro, l'ultimo dei Cavalieri, un guerriero tecnologico armato di astuzia, silenzio e di un potente braccio cibernetico riprogrammabile.

Devi penetrare nella Città Inferiore a ricomporre i sedici frammenti della Spada di Fuoco. Solo allora potrai affrontare Hevok e vendicare la fine della tua gente.

IL GIOCO

Tu devi guidare Hiro il Cavaliere della Spada, attraverso il labirinto della Città Inferiore, alla ricerca dei 16 frammenti della Spada di Fuoco. Una volta raccolti tutti i 16 i frammenti, la devi usare per battere Havok, per porre termine al suo regno di terrore e per vendicare la tua gente.

VISUALIZZAZIONE

Il programma visualizza soltanto le zone dello schermo che Hiro ha già passato nel gioco in corso, e in questo modo risulta un'avventura arcata auto-carrettigata. In questo labirinto sotterraneo, vi sono diverse stanze e passaggi nascosti, per cui è consigliabile esplorare ogni uccita sospette. Per visualizzare una zona appena scoperta, basta semplicemente farci andare Hiro e questa rimane visibile per tutto il resto del gioco in corso.



VITALITÀ

Quando questo indicatore va a zero, Hiro perde una delle sue vite, tutti i modificatori delle potenze di lotte di Hiro si resettano ad agli perda l'arma corrente (Se Hiro sta lottando con una creatura del Cepo al termine di un livello, non perda l'arma quando perde le vite). La perdita di una vita, inoltre, procura a Hiro 2 secondi di invulnerabilità. La perdita di tutte le vite, comporta la fine del gioco.

INDICATORE ARMA

Se Hiro non sta combattendo corpo a corpo, un piccolo indicatore sulle destra dell'indicatore d'arma, fa vedere quante pallottole gli rimangono. Quando tutte le pallottole sono state sparate, Hiro ritorna a combattere a corpo a corpo.

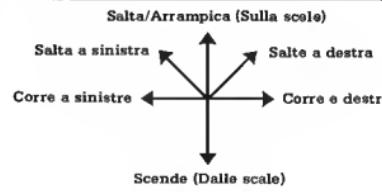
VISUALIZZAZIONE PREMIO

Indica quale delle lettere premio hai raccolto.

SPADA DI FUOCO

Parcorrendo la Città Inferiore, davi raccolglierà i frammenti della Spada di Fuoco. Mano a meno che li reccogli, la visualizzazione (come detto sopra) inizia a comporre l'immagine della Spada di Fuoco. Questa viene completata quando hai raccolto tutti i 16 i frammenti, e a questo punto, l'arma di Hiro si converta automaticamente nelle Spada di Fuoco.

CONTROLLI JOYSTICK



NB:

- Il Bottone di FUOCO controlla le mosse di lotta di Hiro e il fuoco con il braccio cibernetico.
- Per aumentare la distanza di salto di Hiro, prendi una breve rincorsa prima di saltare.

CONTROLLI TASTIERA

ESC – Abbandona il gioco in corso. **P** – Pausa.

Per scegliere tra le selezioni musica/effetti eonori, muovi il joystick a **SINISTRA** o a **DESTRA** sulla pagina titolo.

COMBATTIMENTO

Tanndo schiacciato il bottone di FUOCO, la potenza di combattimento di Hiro aumenta. Quando il bottone di FUOCO viene rilasciato, Hiro esegue una mossa di lotta o spara con il suo braccio cibernetico.

Quando Hiro combatte corpo a corpo (indicato da un simbolo pugno sull'indicatore), la lunghezza di questo indicatore determina la forza e il tipo di mossa che Hiro esegue al rilascio del bottone di FUOCO.

Più la barra è lunga, più è potente la mossa di Hiro.

- Quando la barra è al primo quarto, Hiro tira un pugno.
- Quando la barra è al secondo a terzo quarto, Hiro esegue un calcio alto.
- Quando la barra è all'ultimo quarto, Hiro esegue un calcio baseo radente.

Se invece Hiro combatte con un'arma, questa condiziona l'indicatore di potenza.

Il braccio cibernetico di Hiro dispone di 7 armi diverse:

Lama

La portata di quest'arma dipende dalla lunghezza della barra di potenza.

Sfera infuocata

La portata di quest'arma dipende dalla lunghezza della barra di potenza. Comunque, quest'arma spara colpi multipli a sferma solo quando incontra un muro o eccede la portata.

Freccia

Questa arma ha una portata limitata e non subisce gli effetti dell'indicatore di potenza.

Lama ruotante

La lunghezza della barra di potenza determina la velocità del lancio.

Punte Saette

La lunghezza della barra di potenza determina la forza del colpo, aumentandone il numero sparato dal braccio cibernetico.

Tripunta

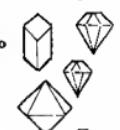
Questa arma non ha limiti di portata a la barra di potenza non ha alcun effetto sulla sua potenza o distanza.

Spada di Fuoco

Questa arma dispone di portata illimitata ed è la più potente di tutto il gioco – l'unica che può sconfiggere Havok. La barra di potenza non ha alcun effetto sulla sua potenza o distanza.

PREMI

I premi si trovano per tutto il gioco, nascosti in posti come muri, fiasche, oppure dispersi per stanze e corridoi. Se rompi un mattone o una fiasca, ottieni 10 punti.

Gemme Premio

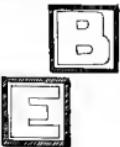
Queste variano di dimensione e valgono 50, 100, 200, 400 a 700 punti ognuna, quando le raccogli.

Fiasca Premio

Vala 700 punti.

Globi Premio

Questi variano di dimensione e valgono 1000, 2000 e 5000 punti ognuno, quando li raccogli. Però, se cadono a terra si rompono e non valgono niente, per cui è importante prenderli al volo.

Lettere Extra e Bonus

Raccogliendo queste lettere, si illuminano quelle corrispondenti alle parole che appaiono in basso sullo schermo. Se una di queste parole è tutta illuminata, viene assegnato un premio. EXTRA procura una vita in più e BONUS procura un premio di 10000 punti.

SCUDI ARMA

Quando vengono raccolti, questi cambiano l'arma di Hiro in quella simboleggiata al centro dello scudo e procurano per tutte, eccetto nel combattimento corpo a corpo, un caricatore completo.



Fist
Shield Bonus



Blade
Shield Bonus



Scorchball
Shield Bonus



Dart
Shield Bonus



Spinblade
Shield Bonus



Needle bolt
Shield Bonus



Trispika
Shield Bonus

Scudo Pallottole



Questo rifornisce il braccio cibernetico di un caricatore completo. Nel caso di lotta corpo a corpo, vale solo 50 punti premio senza altro effetto sul braccio.

Scudo Potenza



Aumenta il minimo di potenza di un punto, fino a un massimo di otto. Ogni punto di incremento rasta sulle barre fino e quando Hiro non raccoglie uno scudo di resettaggio o perde una vite. Se questo premio viene colpito da una delle mosse o armi di Hiro, si trasforma in scudo di resettaggio.

Scudo Velocità



Aumenta la crescita di potenza sulla barra quando viene premuto il bottone di FUOCO. Puoi raccoglierne fino a tre, che rimangono fino a quando Hiro non prende uno scudo di resettaggio o perde una vita. Se questo premio viene colpito da una delle mosse o armi di Hiro, si trasforma in scudo di resettaggio.

Scudo Resettaggio



Resetta il minimo di potenza, togliendo gli incrementi raccolti (400 punti).

Scudo Resettaggio



Resetta gli incrementi di velocità raccolti sulla barra. (400 punti).

Rivitalizzazione



Riporta la vitalità di Hiro al massimo della sua vita in corso.

Invulnerabilità



Procure sedici secondi di Invulnerabilità (indicata da una sfera di energia che orbita intorno a Hiro) durante i quali non perdi vitalità.

Frammento Spada



Le raccolta di ogni frammento vale 10000 punti. Un premio extra di 50000 punti viene assegnato al completamento della Spada.

PERICOLI E NEMICI



Fiamma
0 Punti.



Aculei sensori di prossimità
0 Punti.



Sfere taglienti
0 Punti.



Piruccio con aculei
Insetto da mutante con aculei avvelenati.
50 Punti.



Cybate
Letali pipistrelli con artigli taglienti.
100 Punti.



Uomo-serpente
Feroci creature cibernetiche ermete di artigli potenti.
100 Punti.



Globi-ragno
Sentinelle che si errampicano sui muri.
100 Punti.



Teste crestate
Guerrieri corezzati mutanti dotati di polsi con lame effilcate.
200 Punti.



Rettillidi
Uomini-lucertola dotati di forze spaventose.
250 Punti.



Scorpoldi
Scorpioni robot con lame ruotante.
250 Punti.



Verri fiamma
Salvaggi uomini-cinghiali corazzati con lanci fiamme e breccio.
300 Punti.



Kobras
Spietati serpenti robot con zanne ipodermiche avveenate.
300 Punti.



Striders
Orrende meccchine de guerre robogeniche dotate di ecosca elettrica ad alta tensione.
300 Punti.

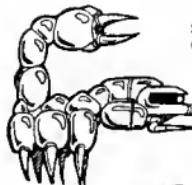


Globi rasoio
Globi robot irti di lame ruotanti.
350 Punti.

NEMICI

Pidocchio con aculei gigante
5000 Punti.





Scorpioide gigante
6000 Punti.



Cybat gigante
5000 Punti.



Roborganismo gigante
5000 Punti.



Hevok
50000 Punti - più un premio di 20000 punti per ogni vita
rimasta al termine del gioco.

© 1999 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. Tutti i diritti riservati.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, ALPHA HOUSE, 10 CARVER STREET,
SHEFFIELD S1 4FS. Tel: (0742) 753423. Fax: (0742) 768581.

Il programma è coperto da copyright. Qualunque trasmissione, diffusione, esecuzione
pubblica, copiatura o registrazione, noleggio, leasing, affitto o vendita sotto qualsiasi modulo
di scambio o riacquisto, in qualunque maniera effettuati, sono strettamente vietati se privi
di autorizzazione.

**LA DUPLICAZIONE DEL PROGRAMMA È ILLEGALE E I RESPONSABILI VERRANNO
PERSEGUITI A TERMINE DI LEGGE.**

Qualora si verifichassero difficoltà nel caricamento o nell'esecuzione del programma, si prega
di contattare il nostro ufficio al 0742 752423 dalle 14 alle 16 (GMT) tutti i giorni da Lunedì a
Venerdì, e saremo lieti di rispondere ai vostri quesiti.